

AUTOR

Teixeira Coelho.

ADSCRIPCIÓN PROFESIONAL

Especialista en Política Cultural, Director de Museos y Escritor. Instituto de Estudos Avançados, Universidade de São Paulo, Brasil.

TÍTULO

A moldura decisiva. Arte e tecnologia no século XXI.

CORREO-E

tcnetto@gmail.com

RESUMEN

En estos primeros años del siglo XXI está teniendo lugar uno de los cambios tecnológicos más profundos de la historia de la humanidad: estamos en el umbral de la creación de una inteligencia artificial capaz de superar la inteligencia humana y de convertir al hombre en un elemento secundario o insignificante de lo que suceda en la Tierra. En las páginas que siguen, se intentarán valorar los cambios que se producirán en el arte que, en principio, serán de igual magnitud.

PALABRAS CLAVE

Arte; tecnología; conceptualización; inteligencia artificial.

AUTHOR

Teixeira Coelho.

PROFESSIONAL AFFILIATION

Especialista en Política Cultural, Director de Museos y Escritor. Instituto de Estudos Avançados, Universidade de São Paulo, Brasil.

TITLE

A decisive framework. Art and technology in the 21st century.

E-MAIL

tcnetto@gmail.com

ABSTRACT

In these first few years of the 21st century, one of the biggest technological changes in the history of humanity is taking place: we are on the threshold of creating artificial intelligence which is capable of exceeding human intelligence and making humans secondary or insignificant to what happens on Earth. The following pages aim to assess the changes that will come about in Art which are expected to be of equal importance.

KEYWORDS

Art, technology, conceptualisation, artificial intelligence.

A moldura decisiva. Arte e tecnologia no século XXI

Teixeira Coelho

119

A arte muda com a tecnologia. E se a mudança na tecnologia for radical, a mudança na arte será radical. A tecnologia muda, de fato, o modo de formação das relações sociais e as representações dessas relações, entre elas a arte como representação privilegiada, que o homem e a sociedade desenvolvem. Essa é a conclusão inescapável de uma nota de rodapé inscrita por K. Marx no capítulo 15, “Maquinário e a indústria de larga-escala”, de *O Capital*¹. Nessa nota Marx observou que “a tecnologia revela o modo pelo qual o homem lida com a natureza, o processo de produção pelo qual sustenta sua vida e o modo de formação de suas relações sociais e as concepções mentais delas decorrentes.” Em outras palavras, e extraindo as consequências dessa passagem de K. Marx, mudanças na tecnologia alteram as relações sociais e as representações delas decorrentes, entre elas as da cultura. E da arte. Neste início de século XXI, a mudança tecnológica é uma das mais profundas na história da humanidade, *provavelmente a mais profunda* uma vez que estamos no limiar da criação da inteligência artificial capaz de superar a do homem e de tornar o homem um componente secundário ou negligên-

ciável do cenário da Terra. As mudanças na arte, em princípio, seriam de igual proporção.

E serão de proporção ainda maior na medida em que outros fatores já estão conduzindo a arte para essa nova configuração mesmo independentemente das mudanças tecnológicas, embora ao lado delas. Um só fenômeno raramente responde por uma funda alteração, embora possa ser determinante. A nova configuração a que me refiro é a da negação da arte, a do fim da arte como a conhecemos hoje, a de um novo estatuto para a arte.

A arte não existiu sempre do modo pelo qual foi conhecida a partir do século XVI e, de modo muito particular –porque nesse momento inaugurava-se a modernidade em arte como a conhecemos e praticamos–, desde as últimas quatro décadas do século XIX. E o fato de não ter a arte existido sempre na história da humanidade do modo como a conhecemos hoje significa não haver nada a indicar que continue a existir como tal por muito mais tempo além desta segunda década do século XXI (para ficar com um referente temporal mais estrito), isto é, na forma pela qual ficou conhecida a partir do período demarcado pelos anos 1863 (Manet, *Déjeuner sur l’herbe* e *Olympia*) e 1872 (Monet, *Impression soleil levant*). Os cento e cinquenta anos cobertos por esse intervalo

constituem de fato a duração típica de uma ideia nascida no século XIX no campo do pensamento filosófico ao qual a estética pertence: os casos de K. Marx e S. Freud – cujas propostas não passaram todas incólumes por esse período – o demonstram suficientemente. Muitas nem chegaram a alcançar esse limite.

Ainda sem entrar diretamente no campo das inovações tecnológicas deste momento, o paradigma da arte como a conhecemos hoje, agora em xeque, compreende três princípios claros: autoria reconhecida e celebrada; contestação à própria ideia de arte e à sociedade; renovação constante dos princípios formais e de conteúdos admitidos. Fiquemos, de início, com o segundo deles – a arte como contestação à sociedade e à própria arte –, que me interessa aqui de modo central. A partir da segunda metade do século XIX a arte conquista aquilo que se torna conhecido como sua *autonomia*, resultado, não muito distante no tempo, das propostas do Iluminismo com as distinções e separações fundamentais por ele propostas para a modernidade ocidental: a separação entre Igreja e Estado, entre Igreja e ciência, entre Igreja e arte, entre moral e arte, entre moral e ciência, entre Estado e arte, entre Estado e ciência – e as combinações variadas entre esses termos. O artista não mais tem de prestar serviços à Igreja e à aristocracia, não mais necessita pintar ou esculpir aquilo que interessa a outrem e pode desenvolver a arte que lhe agrada a ele mesmo, a *sua arte* como lhe agrada concebê-la. O Iluminismo libertou o artista no campo das ideias e das práticas de arte e um mercado mais ativo e mais amplo ofereceu-lhe uma liberdade econômica anteriormente conhecida por poucos. Seus temas não mais deveriam ser os definidos pela igreja, pela aristocracia, pelo Estado, nem mesmo pela burguesia. Não mais representações de santos, de reis e feitos militares. Não mais obrigatoriamente *elogiar* alguma coisa, não mais defender a causa ou a perspectiva do outro, de alguém que não ele mesmo, artista. A ideia de modernidade não pode tampouco ser entendida se for deixada de lado a rejeição do artista, do poeta, do crítico, do intelectual à própria modernidade, aos próprios traços da *nova vida*, entre eles uma cidade agitada (que causa o *spleen* de Baudelaire), suja e pouco amigável, uma burguesia pouco esclarecida e um modo de relacionar-se com o mundo a apresentar-se como o embrião do que o século seguinte veria desenvolver-se de modo exponencial até atingir o paroxismo da reificação consumista atual e da distorção dos efeitos de mundo e dos efeitos de discurso impulsionada pelas mal chamadas “redes sociais”. Se a arte desse primeiro momento da modernidade não se ergue diretamente contra a sociedade, pelo menos

decididamente lhe vira as costas, os exemplos são vários e incluem os principais nomes do período, Monet e Manet entre eles mas também Cézanne, Van Gogh, Gauguin, numa tendência que se intensifica à medida em que o século aproxima-se de seu fim simbólico e simbolicamente penetra no seguinte. Virar as costas à sociedade, se não ainda atacá-la diretamente em suas representações e seus valores (algo que será levado a cabo a partir dos primeiros anos do século XX com Picasso, Malevitch, os expressionistas alemães e outros), não significa ainda nem o fim da arte, nem sua dissolução (*Auflösung*) como sugerida por Hegel. A arte anterior poderia estar-se dissolvendo; mas a arte daquele momento de final de século XIX era tocada por um artista que considerava coisa do passado ficar preso a um conteúdo e um modo de representação predeterminados e que fazia de sua *ideia de arte* e de sua *prática de arte* um instrumento livre a operar de acordo com uma subjetividade agora com horizontes expandidos.

A arte a cultura

A ideia de cultura com que a política cultural irá lidar ao longo de todo o século XX e com a qual continua insistindo em lidar neste início de século XXI está também surgindo naquele mesmo período em que principia a modernidade da arte – e a obra emblemática dessa ideia de cultura, publicada em 1871, será *Primitive Culture*², de E.B. Tylor, com uma descrição de cultura a assombrar continuamente, desde então, o espírito de gestores culturais e ideólogos da cultura de todas as bandeiras: “considerada em seu sentido etnográfico amplo, [cultura] é o complexo que inclui o conhecimento, a crença, arte, moral, leis, costumes e qualquer outra capacidade e hábito adquiridos pelo homem em sua qualidade de membro da sociedade”. Essa descrição, se não definição de cultura (que Tylor equipara à ideia de civilização, operação nada pacífica para a mentalidade alemã da época) coloca claramente a arte como integrando o campo da cultura enquanto produto do homem em sua perspectiva de membro da sociedade. A questão é que *exatamente nesse momento*, o artista estava abandonando sua condição de membro *daquela* sociedade e da “sua” sociedade para deslocar-se em direção a um outro território, um território autônomo de onde declarava não apenas sua independência frente à sociedade como uma guerra contra ela. E consigo levava a nova ideia de arte. O “épater le bourgeois” é apenas o sinal exterior e superficial de uma atitude muito mais profunda que buscava abalar o fundamento mesmo da ideia de arte e da ideia de sociedade. Ao contrário da cultura – cujo prin-

cípio ou razão de ser é aproximar o indivíduo da sociedade e torná-lo uno com a sociedade a tal ponto que amparar e confortar a sociedade é amparar e confortar e conformar o indivíduo e vice-versa-, a nova ideia de arte retira seu impulso da separação entre sociedade e indivíduo (e o artista é o indivíduo por excelência, idealmente o único indivíduo possível). Se a cultura acolhe o indivíduo, a arte irá desestabilizá-lo e rechaçá-lo. A ideia de um potente instrumento de integração como a cultura, que assim funciona na sociedade primitiva estudada por Tylor, irá interessar de modo particular ao Estado modern³ que nasce praticamente no mesmo momento: a Itália surge como reino unificado exatamente naquele mesmo 1871, ano em que também a Alemanha igualmente se unifica. Ao Estado “que quer ser sempre Um” (J. L. GODARD) interessa uma cultura una que integre em si mesma todos os vetores e todos os valores, entre eles a arte – e a todos os ideólogos do Estado e da cultura, frequentemente fundidos numa única pessoa, é mais do que conveniente que também a arte junte-se a esse complexo e com ele funcione em uníssono. Por não ver na arte o objeto autônomo de estudo que a sensibilidade da época, ancorada no artista, propunha, escapou a Taylor que o mundo da arte já era outro quando publicou seu livro e os ideólogos do Estado e da cultura tampouco disso tinham conhecimento e interesse, orientados como estavam pela *cultura que já tinha acontecido no passado*⁴ erro assumido de modo cada vez mais consciente e com trágicas consequências no futuro imediato e a longo prazo. A um Estado obcecado, por razões de sobrevivência, pela delimitação de suas fronteiras físicas e identitárias baseado no jogo maniqueísta do Nós x Eles – e que quer a todo custo ignorar a advertência poderosa de Claudio Magris segundo a qual as fronteiras sempre cobram seus tributos em sangue--, apenas podia interessar uma *arte integrada*, o que a arte não mais era e que cada vez mais deixaria de ser. A arte não dependia mais de instituições a ela externas. Outras instituições, por certo, com seu potencial para submeter a arte ao mesmo tempo em que, num jogo de paradoxos, lhe concedia maior campo de manobra, estavam surgindo, como a casa de leilões Christie’s, fundada em 1766 mas que será um pilar do comércio internacional de arte baseado em Londres após a revolução francesa de 1789; e sua rival Sotheby’s, existente desde 1744 e que assume sua forma negocial atual a partir de 1804. E foram essas instituições, em outras palavras *o mercado*, que permitiram à arte declarar sua independência conceitual e econômica frente à sociedade, que para a arte não era mais objeto de louvação porém de confrontação e ocasionalmente de repúdio e desprezo.

A partir desse momento adquire força a ideia de arte que dominará todo o século 20: pesquisa de novas formas, novos meios e novos conteúdos; contestação, libertação, inovação, invenção original; ampliação da esfera de presença do ser livre e independente, capaz de pensar por si mesmo (traço ao qual o movimento de Lutero, séculos antes, não é estranho). Esse intervalo, visto numa perspectiva ampla, cobriu os últimos cento e cinquenta anos. Em sentido estrito, o período áureo dessa tendência teve porém uma vida bem mais curta: entre 1911 e 1921, Malevitch, com seu *Quadro negro*, e Duchamp (*Roda de bicicleta*, *Fonte*, *Why not sneeze Rosse Selavy?*)² propunham aquilo que hoje se pode descrever como *o horizonte insuperável da arte contemporânea*, para parafrasear J.-P. Sartre em sua observação sobre o marxismo de sua época, um horizonte sob o qual se abriga a quase totalidade da arte atual dita de contestação; poucas formas novas, como a performance, vieram juntar-se a esse quadro de modo a alterá-lo de algum modo. Um quadro que a política cultural de ancoragem estatal, pretendendo falar *sobre* arte, *para* a arte e *pela* a arte, largamente ignorou, pretendendo que a arte continuava a ter as mesmas aspirações e funções da cultura⁵.

Deixando de lado as tentativas de submeter a arte à vontade do Estado ou do Partido manifestadas na Rússia comunista, na Itália fascista, na Alemanha nazista e na China comunista de Mao em 1949 (e em tantos outros lugares o tempo todo), uma reação sistêmica visando reincorporar a arte à cultura fez-se sentir a partir do final da década de 50 no século XX, especialmente com a revolução cubana e, depois, com os movimentos esquerdistas marcados por momentos como os Hugo Chavez na Venezuela em 1999 e Lula no Brasil a partir de 2003. Muitas vezes por ignorância histórica, outras de modo intencional, doutrinas como as da identidade nacional rediviva; ou a da mais recente defesa de uma diversidade cultural que mal se distingue da noção de um complexo de identidades particulares e particularizadas; e a do politicamente correto, foram buscando levar novamente a arte para os trilhos da cultura -- e soou forte, como vem soando forte, o toque de finados da arte tal como a humanidade a conheceu a partir da segunda metade do século XIX.

Este novo ciclo de uma arte domesticada ou outra vez domesticável –e, por isso, de uma arte que derrapa sem controle na direção da cultura—fornece neste exato momento, segundo semestre de 2017, uma sequência de exemplos de sua força. Se no passado já se pretendeu menosprezar a obra de Ezra Pound, Céline ou Jorge Luis Borges por motivo da deriva menos ou mais acentuada desses autores para a direita, em contrapartida trágica ao que se fez com Eisenstein

(que teve comissários designados como “inspetores residentes” junto a suas produções com a função de evitar possíveis *desvios formalistas* por parte do cineasta em filmes como *Alexander Nevsky* e *Potemkin*, além de assegurar a imagem adequada de Stalin), as recentes manifestações contra realizadores cinematográficos como Roman Polanski e Louis C.K. que querem levar ao apagamento puro e simples de suas obras (assim como levou *literalmente* ao apagamento do ator Kevin Spacey das cenas em que figurava no novo filme de Ridley Scott *All the Money in the World* a ser lançado em dezembro deste ano de 2017, em movimento análogo àquele que consistiu no apagamento da imagem fotográfica de desafetos da alta cúpula soviética ocasionalmente caídos em desgraça). A defesa da exibição dos filmes de Polanski na Cinemathèque de Paris feita em novembro de 2017 pela nova ministra da cultura da França, uma intelectual com atuação destacada à frente da prestigiosa editora Actes Sud, e pelo diretor de cinema Costa-Gravas, presidente da mesma Cinemathèque e com um impecável passado à esquerda do espectro político, não surtiram muito efeito. Mesmo se nenhum desses dois criadores cinematográficos, Polanski e Louis C.K., sejam autores de obras contestatárias a encaixar-se no paradigma da *arte contra a sociedade* (com exceção talvez do Polanski em início de carreira em filmes como *A faca na água*), o sinal de alerta está dado: obras de *arte* que de algum modo (mesmo se por identificação forçada entre criador e obra) alinhem-se como oposição a projetos *culturais* como os de identidade, diversidade, gênero e congêneres estão com os dias pelo menos temporariamente contados. E a situação é ilustrada, no caso do Brasil, por vários outros exemplos de radical intolerância contra obras de arte “perigosas” (por colocarem em cena preferências sexuais “heterodoxas” ou por imaginariamente conterem insultos a religiões) exibidas em museus que, de resto, nada de revolucionários têm. Mas, como se vê, o problema está longe de pertencer apenas aos países subdesenvolvidos.

Tudo é agora computável

O período em que a arte é novamente conduzida para os trilhos da cultura, pelo menos em certas regiões do mundo (mas, outra vez: não só nelas) e a partir do final do século XX, coincide com a nova realidade cultural proposta (já em fase de implantação) pelos novos meios tecnológicos representados pelos recursos de computação com sua panóplia de alternativas: *augmented reality*, realidade virtual, inteligência artificial, algoritmos, robôs e logo (como tudo faz crer) andróides e replicantes como os que habitam ou assombram



Blade Runner 2049. Por trás da revolução cibernética, um par de ideias ocupa lugar central. Uma delas, a da programabilidade como princípio geral: tudo que pode ser representado pode ser computável porque programável. Uma segunda: a inteligência é uma questão de informação e a consciência também, de modo que informação e consciência são uma e mesma coisa e podem ser representadas, portanto computáveis e programáveis – com isso borrando-se do mapa (ou pretendendo fazê-lo) a distinção entre cérebro e espírito, que seria próprio apenas do ser humano. A ideia de inteligência como resultado da *interação* com o mundo, campo histórico próprio do artista em meio à modernidade, cede terreno ao conceito de inteligência como *programação* – e portanto, à ideia

da arte ela mesma como programação e como programação capaz de programar a si mesma (independentemente do ser humano) em consequência da automação exponencial. São cada vez mais frequentes os exemplos de programas de computação capazes de analisar, sem intervenção humana, movimentos sísmicos iminentes e lançar advertências sobre os perigos que se avizinham; ou esses outros programas capazes de comprar e vender ativos em bolsas ao redor do mundo, sem intervenção, análise e decisão humanas, e de redigir autonomamente informes econômicos ou, mesmo, críticas de arte e programas de governo. Não surpreende que computadores possam escrever programas de governo, tão pueris e informes eles se revelam em todas as margens do espectro ideológico; e críticas de arte, terreno no qual meia dúzia de ideias feitas dão conta de uma exposição, cabem bem no interior de um algoritmo, ainda mais num momento em que a crítica (de arte, de música, de literatura) perde cada vez mais espaço mesmo nas publicações mais “elitistas”, para recorrer ao termo preferido das esquerdas e direitas populistas. Um professor do INSEAD francês relata ter desenvolvido um algoritmo que lhe permitiu publicar, sem intervenção humana, milhares de livros à venda na internet e que são indistinguíveis daqueles feitos pela inteligência humana ou o que dela resta: de resto, larga parte da literatura atual, sobretudo a de best sellers, é exemplo de algoritmos não matemáticos com suas combinações de um mesmo conjunto elementos ou actantes sempre em ação⁶. E de modo ainda mais impactante, a algoritmos (cuja composição é mantida em segredo pelas empresas que os constroem) é entregue a faculdade de julgar e sentenciar acusados de crimes nos EUA, retirando do acusado o direito tradicional de ser julgado por seus pares e, em última instância, por um juiz que, por ser igualmente humano, é também seu par. E isso sem causar comoção, surpresa ou indignação nem mesmo por parte da corte suprema norte-americana, que encara esse recurso como normalidade dos tempos.

Uma arte de algoritmos

No campo específico das artes visuais, antes conhecidas como artes plásticas, o cenário emergente já é bem visível. Duas obras e dois artistas resumem, com eloquência, as alternativas disponíveis. O irlandês Ruairi Glynn obtve destaque internacional com sua obra ou “obra” *Fearful Symmetry*,⁷ simetria temível, na qual se vê, no interior de sala escura, um objeto com luz própria interna e forma de tetraedro que parece deslizar autonomamente no espaço acima da cabeça

dos espectadores e acompanhá-los em seus deslocamentos: se o espectador move-se numa direção, o objeto luminoso o acompanha; se corre, o objeto corre atrás dele; se esse espectador se detém e um outro se aproxima, o objeto abandona o primeiro e segue o segundo; se um gesto é feito na direção do objeto, ele se retrai; se nada se move do lado dos espectadores, o objeto fica imóvel, inclinando-se para um lado e para o outro na frente do espectador como os cães costumam fazer com a cabeça quando estão intrigados por algo que acontece à sua frente. O *modus operandi* desse maquinário é extremamente simples, não vou detalhá-lo aqui: melhor será destacar que a tendência antropomórfica do ser humano de imediato identifica uma *vontade* e uma *alma* no objeto cujo funcionamento não é compreendido mas que encanta. Outro artista bem conhecido no circuito é Jon McCormack, da Austrália, com sua obra ou “obra” *Eden*,⁸ um “ecossistema” eletrônico interativo onde um “mundo” visível em telas verticalmente dispostas e interconectadas mostra-se povoado por pequenos círculos vazios (ou células) com comportamento baseado nos princípios evolucionistas de Darwin: células devoram outras células, acasalam-se e geram novas células, “emagrecem” em períodos de escassez de alimentos e engordam em momentos de abundância; escassez e abundância são determinadas pelo número de visitantes na sala, de modo que quanto menos visitantes, menos alimento disponível para as células e quanto mais visitantes, mais alimento. Detalhe: na ausência de visitantes humanos na sala, ou diante do afastamento dos visitantes em relação à tela, as células emitem diferentes sons que atraem os espectadores, interessados em ver o que se passa – e a reaproximação dos espectadores gera alimento para as células. Segundo detalhe: a obra ou “obra” foi elaborada com base em algoritmos genéticos, cujos efeitos não foram e não podiam ser previamente previstos pelo autor ou “autor” da obra, autor humano que deu origem a tudo aquilo mas que tudo não controla. Os ruídos emitidos pelas células, sua movimentação, a aproximação entre elas, tudo é uma possibilidade inscrita originariamente no programa mas com desdobramentos imprevisíveis que o próprio autor ou “autor” desconhece e que a ele mesmo surpreende, removendo pelo menos parcialmente de campo a *intencionalidade* da criação humana.

Não há o menor traço nessas duas obras⁹, e em outras do gênero, de contestação, rejeição ou crítica à sociedade, nem à arte tradicional não eletrônica anterior ou vigente. Pelo contrário, há mesmo uma *adesão tranquila* aos parâmetros e propostas da nova sociedade tecnológica que se instala; algo semelhante parece ter sido a relação entre arte e socie-

dade ao longo da Renascença e do Barroco. A ópera barroca foi um casamento perfeito entre a arte do momento, a tecnologia do momento e a sociedade do momento. Uma ópera de Handel parecia estar tão à vontade em seu tempo tecnológico quanto uma montagem teatral renascentista encenada no teatro de Palladio em Vincenza com sua arquitetura de palco em perspectiva, um óbvio brinquedo, um *divertissement* em si mesmo, um *technological toy*, um *game* tão encantador quanto hoje nos parece ser o tetraedro iluminado de *Fearful Symmetry*. Não há, na nova arte digital (ou “arte” digital) qualquer rejeição e aversão à sociedade e aos tempos contemporâneos da sociedade e não há tampouco rejeição à arte anterior, simplesmente ignorada: a nova arte ou “arte” (nunca o termo *techné* foi tão apropriado) pertence a uma outra dimensão, outro mundo, outro universo. Onde há alguma crítica à sociedade elaborada com os novos recursos tecnológicos, de algum modo análoga àquele que marcou o final do século XIX e início do século XX, é no campo do cinema, quando filmes como *Blade Runner 2049* não poderiam ser feitos sem os novos programas digitais, embora nesse como em outros casos a sofisticação e complexidade seja bem menor do que no *Eden* de Jon McCormack. Isso não exclui a possibilidade de que o cinema seja ou venha a ser a nova forma de expressão artística do século XXI, aprofundando uma tendência que já era a sua ao longo do século XX. E isso não apenas porque o cinema é a nova arte de massas assim como a ópera o foi a seu tempo e as catedrais em momento anterior: há razões internas, intrínsecas, formais, estéticas, para que assim seja. Eric Ambasz, *Fearful Symmetry* e *Eden*, são conhecidas no circuito internacional da arte eletrônica (ou da arte computacional, da arte digital). Recentemente estiveram na mostra “Consciência Cibernética?” (título que é todo um programa de pesquisa e reflexão) organizada no Instituto Itaú Cultural de São Paulo entre junho e agosto de 2017, sob a curadoria de Marcos Cuzziol.

Hobsbawm chamou a atenção, em sua conferência *Behind the Times: The Decline and Fall of the XXth Century Avant-Gardes*¹⁰, para o fato de que todas as inovações e revoluções e aspirações com que a arte sonhou em seu momento de vanguarda, entre o final do século XIX e as primeiras décadas do XX, foram implementadas, desenvolvidas e radicalizadas... pelo cinema – tanto quanto, de resto, também as resoluções formais e tecnológicas do teatro barroco encontraram combustível e lugar de desenvolvimento nesse mesmo cinema. Há mais de um aspecto, de fato, pelos quais *Metropolis*, de Fritz Lang, em seu gênero, e os melhores filmes de Godard, em outra vertente, revelam-se horizontes sonhados

pela arte visual ou plástica em sua pintura ou escultura (e também pela literatura) mas para ela fora de alcance. Com o digital e, de modo mais amplo, com o computacional – mais ainda em sua nova aplicação na vertente quântica, que por sua vez varrerá do mapa aquilo que tão arduamente estamos entendendo com o digital – a sociedade se reconcilia outra vez com sua arte e, talvez ainda mais significativo, a arte reconcilia-se com seu tempo e sua sociedade. Seja como for que se veja a questão, porém, o fato é que aquilo que se começa a entender agora por arte, e agora esperar da arte, é coisa bem diferente daquilo que se entendeu por arte (arte de vanguarda) durante os 150 anos anteriores. Será preciso alterar a ideia ainda prevalente de arte, na verdade atacada de todos os lados, entre eles o da política das identidades e das diversidades e do politicamente correto.

A dissolução do autor e da intenção

Não é apenas na dimensão do *gesto criador e sua orientação* que se revelam os traços da nova arte (ou “arte”). As ideias modernas sobre o *autor* e a *autoria* de obras de arte firmaram-se desde a obra de Vasari *Vidas dos mais destacados pintores, escultores e arquitetos*, surgida em 1550 na Toscana, o Silicon Valley da arte à época, e foram se consolidando ao longo dos séculos seguintes até desaguardarem na ideia de Autor e Artista consagradas pela Modernidade. Em meados do século XX essa ideia começou a ser erodida, com destaque para os primeiros avanços fortes sobre ela feitos por Michel Foucault. Em sua conferência de 1969 intitulada “O que é um autor?”, Foucault isolava alguns traços problemáticos da autoria e do processo de criação: 1) é impossível considerar a ideia de autor como uma descrição definida (embora também impossível tratá-la como um nome comum); 2) o autor não é nem o proprietário, nem o responsável por seus textos, não é nem seu produtor, nem seu inventor; 3) a atribuição da autoria resulta de operações críticas complexas e raramente justificadas; 4) a posição do autor é em tudo lábil e incerta nos mais diferentes tipos de textos e contextos. Tivesse Foucault vivido para conhecer a realidade presente dos algoritmos genéticos, como aqueles postos em operação numa obra como *Eden*, veria inteiramente confirmados seus pontos de vista sobre o autor que, nos anos intranquilos e estimulantes da segunda metade da década de 60, entravam em cena como um autêntico drama que o autor de *História da Loucura* propunha. Um drama traduzível em duas perguntas essenciais: quem fala, por trás de uma obra? E que importância tem quem fala? Falar é importante, quem fala não tanto. Um

No campo específico das artes visuais, antes conhecidas como artes plásticas, o cenário emergente já é bem visível. Duas obras e dois artistas resumem, com eloquência, as alternativas disponíveis.

vestígio, em Foucault, da ideia de Platão sobre a importância da obra, sobretudo quando “de arte”, e a desimportância absoluta de seu criador, de seu “autor”? É possível. O fato permanece: na arte ou na “arte” dos novos tempos tecnológicos, sobretudo com os algoritmos genéticos, o autor ou “autor” não controla a totalidade do processo ao qual dá início e não pode prever o resultado a que esse processo chegará. Tecnicamente, o algoritmo genético pertence ao domínio da meta-heurística inspirada pelo processo da seleção natural mediante o qual soluções otimizadas para a resolução de problemas são alcançadas por operadores bio- inspirados (do tipo *mutação*, *hibridização* e *seleção*) não descritos e inscritos em potencial no programa inicial. Poucos são os traços centrais que se pode ver hoje numa versão qualquer de *Eden*, elaborada com o princípio dos algoritmos genéticos, previstos pelo seu autor ou “autor”, a exemplo dos sons e ruídos estranhos que convocam os espectadores a voltarem para perto da tela de modo a “alimentar” as células ou círculos que no inverno hibernam e precisam realimentar-se para permanecerem “vivas” na estação seguinte. Quem é de fato o autor de *Eden*, qual a participação efetiva do indivíduo humano Jon McCormack no processo que leva *Eden* a ser vista em suas for-

mas mutantes por quem entra na sala de exibição? *Quem* ou *o quê* fala por trás dessa obra? Sem a figura de Jon McCormack e sem o programa inicial por ele formulado não haveria nada naquela sala; mas ele não é nem de longe a *causa suficiente* para a existência de *Eden*. O processo de *chance & choice*, acaso & escolha, nunca ficou tão claro quanto agora. Em meados dos anos 60, Max Bense surgiu como o singular condensador de princípios de estética informacional que resultaram, por exemplo, em seu livro *Pequena Estética*¹¹, de larga influência por toda parte e em particular no Brasil junto ao grupo de poetas concretos reunidos ao redor de Haroldo de Campos, Décio Pignatari e Augusto de Campos, um grupo para o qual a ideia central de *chance & choice* tinha papel decisivo – e isso num momento em que o computador era uma rara máquina fixa de laboratório, demasiado distante do computador doméstico que começa a fazer seu aparecimento mais amplo apenas vinte anos depois, em meados dos anos 80. Hoje é possível ver com clareza, em obras como *Eden*, o que *de fato* significa *chance & choice*. A ideia de autor passa por um claro processo de *Auflösung*, a dissolução de que falava Hegel a respeito da arte e que foi muitas vezes, e inadequadamente, traduzida por morte: a arte não estava morrendo ao tempo de Hegel mas sim em processo de dissolução, assim como hoje não só a arte como tal conhecida e seu autor passma igualmente por um processo de esmaçamento, incentivado por fenômenos como o do Creative Commons mesmo se, nesse caso, por motivos mais ideológicos do que especificamente técnicos e tecnológicos (embora estes possam influenciar aqueles como representação das relações sociais).

eArte

No começo do século XX as poderosas vanguardas da arte entravam em dissolução *imediatamente em seguida* a seu momento culminante e no começo do século XXI a ideia mesma de arte como a conhecemos ao longo de 150 anos é afetada por análogo processo de diluição ou por um segundo processo de dissolução, para dar razão a Hegel. Há uma mudança de *conteúdo* e de *gesto em relação à sociedade e à arte* assim como há mudanças de *forma* (agora é preciso falar-se de *formato*), de suporte e de meios de produção. Se arte para o século XX era *aquilo*, o que agora começa a apresentar-se como arte, e que não é *aquilo*, deveria a rigor, segundo a boa norma da terminologia científica, adotar um outra designação: à falta de uma, use-se, por exemplo, “arte”, entre aspas. Todo o processo da antiga arte continua em ação, sem dúvida, como uma espécie de fantasma ou espírito largamente incorpóreo

que se comporta ou pretende comportar-se como se ainda existisse, algo natural na dinâmica cultural. Ainda há galerias e bienais e revistas de arte (que somem cada vez mais e não apenas por integrarem o espectro da imprensa em geral) e leilões; e se uma obra de valor estético discutível como o *Salvator Mundi*, supostamente de Leonardo da Vinci, pode ser vendida neste mês de novembro de 2017 por alucinantes US\$ 450,312,500 (dos quais pouco mais de US\$ 50 milhões são a comissão da casa de leilões Christie's), é claro o sinal de um esforço desesperado por acreditar que certas coisas ainda têm valor *para além da simples raridade do objeto*. Mas o impulso criativo na direção daquilo que um dia foi arte esgota-se: a esmagadora maioria da produção artística contemporânea inscreve-se no interior do paradigma proposto por Duchamp e outros que lhe são até mesmo anteriores. A arte de base computacional hoje em gestação encontra um território na verdade abandonado, um território já arrasado por diferentes exércitos invasores. Críticas a uma arte e a artistas que teriam abandonado o espírito contestador proposto desde o final do século XIX para entregarem-se ao mercado tornam-se irrelevantes: não é aí que reside o problema. A nova arte eletrônica ou a nova “arte” eletrônica, a eArte, não está no mercado, não vive no mercado, não depende do mercado; seus proponentes, para não dizer seus autores, vivem habitualmente de outra coisa (bolsas de pesquisa, posições docentes nas universidades, criação tecnológica em laboratórios de inovação, patentes). Alguma coisa de novo e pertencente de algum modo a esse tipo de novo é vendida em mercado, é verdade: artistas como a brasileira Regina Silveira entrega a seus (poucos) compradores, capazes de aceitar essa proposta, um DVD contendo o arquivo da “obra” proposta, sem que haja uma obra física que passa de mãos; e a “obra” assim vendida e posteriormente instalada pelo próprio comprador não tem o caráter de coisa definitiva, é apenas uma cópia de uma matriz passível de ser a seguir refeita inúmeras vezes¹² se, por exemplo, tiver de ser apagada da parede (destruída) para ser substituída por outra e depois novamente produzida e recolocada na mesma parede. Mas ainda é muito estranho um colecionador privado ter montada em sua casa um aversão de *Eden* ou de *Fearful Symmetry*; para um museu isso é possível e natural, para um colecionador, não. Continuará havendo colecionadores? Nessa mesma linha, é possível supor ou prever a venda, em lojas virtuais, de algoritmos genéticos não inteiramente desenvolvidos que o comprador descarregará em seu computador para então verificar no que poderá resultar. Um algoritmo genético que, por definição, abole a intenção e a vontade humanas, deslocadas em nome

da ascendência de equações matemáticas. Um único algoritmo genético originariamente bem programado poderá resultar, mesmo, em uma multidão imprevisível, talvez infinita ou pelo menos indefinida, de obras “de arte”, a tal ponto que um único algoritmo genético seria capaz de atender à demanda de arte ou “arte” *de toda a humanidade* (supondo que continue a existir uma) *por todo o tempo previsível*, além de capaz de prever, por computação e cálculo de probabilidades, qual poderá ser o próximo passo estético (a próxima “inovação artística”) e realizá-lo em seguida. E se não houver humanidade, esse algoritmo poderoso poderá atender toda a demanda de robôs, andróides ou replicantes que a substituam -- caso continuem precisando de arte ou desejando arte ou “arte” depois de descartarem a humanidade com a mesma sem-cerimônia com que a humanidade descarta as formigas. Nesse momento, e ainda existindo humanidade, a ideia de autor desaparecerá por completo uma vez que todos os detentores de uma cópia desse algoritmo serão eles mesmos autores de suas respectivas “obras”, perdendo qualquer sentido falar-se de um *autor*. Ou é possível que surja ou se imagine algo como um Ur-Artista, um Super-Artista, uma Fonte Primeira, uma Divindade responsável por todo o conjunto de “arte” e “artistas” espalhados e isolados em suas celas ou células individuais como E.M. Forster descreveu em seu magistral *The machine stops*, com suas obras “de arte” pessoais que cada um deles mostrará aos outros por internet, num processo não muito distinto daquele que constitui hoje a troca de fotografias pelo Facebook ou Instagram -- e processo que não terá mais qualquer sentido análogo àquele conhecido ao longo do século XX e que terá apenas a forma de uma fantasmagoria.

Kairòs

As perguntas continuam a colocar-se: a arte que sucedeu o primeiro tempo da modernidade, constituído pelo período entre Renascença e Neoclássico, e que passa a existir na segunda metade do século XIX, foi pior do que aquela que a antecedeu, exatamente aquela arte renascentista, barroca, neoclássica? Os contemporâneos (o público, os colecionadores de arte, os artistas e críticos “acadêmicos”) de Manet e Monet e Van Gogh e Cézanne e Picasso (que ficou nove anos sem expor publicamente seu *Demoiselles d'Avignon*, de 1907, por temor à reação que poderia provocar) *acharam firmemente que sim*, que a nova arte era pior, infinitamente pior que a anterior, tinham certeza que a nova arte tornara-se vulgar e inconsequente e insultante. Monet foi considerado

um horror, um péssimo borra-telas, um anti-artista: hoje é um dos pintores mais admirados por sua arte agora vista como pacífica e calma e soberana e devastadoramente linda. A nova “arte” dos novos meios tecnológicos, de uma nova tecnologia que revela o novo modo pelo qual o ser humano (que precisará de um novo conceito para defini-lo diante do robô e do androide e do replicante que se aproximam) lida com a natureza (que precisará de um novo conceito ela também), que revela o novo processo de produção pelo qual o ser humano sustentará sua vida (ou não) e que com isso revelará também o novo modo de formação das novas relações sociais entre os seres humanos e das novas concepções mentais delas decorrentes, não será necessariamente pior do que a arte do Tempo Histórico das Vanguardas entre o século XIX e o começo do XX; nem melhor: será *outra coisa*, será arte ou “arte”. Talvez aconteça com as artes visuais o que aconteceu com a música hoje chamada de erudita: até o século XIX, a humanidade sempre escutou *música contemporânea*, a música de seu tempo, aquela que se fazia *no momento* e que era a única passível de ser escutada *no momento* dada a inexistência de meios de estocagem e reprodução da *música do passado* ao contrário do que se tornou possível após a invenção do gramofone e da vitrola e do *DVD player* e do MP3 etc. A música do passado era simplesmente desconhecida porque não havia registros suficientes e os que havia não podiam ser adequadamente interpretados: quando a música romântica passou a dominar as salas de concerto no século XIX, mesmo músicos experientes não mais sabiam como tocar música barroca: os diapasões eram outros, os instrumentos eram diferentes, não se entendia uma rara partitura do passado, a música do momento dominava. Depois, surgiu a *música contemporânea* (assim como se fala de uma *arte contemporânea*), a música concreta, a música dodecafônica – mas nesse momento a música que dominava a cena já era a música do passado, a música romântica, junto, em meados do século XX, com a música barroca e mesmo a medieval. E tanto que hoje a “música contemporânea” de Webern, Schoenberg e Berg, toda a Escola de Viena, praticamente sumiu das grandes salas públicas de concerto, ouve-se agora a música anterior, a música do passado: a música contemporânea de vanguarda, a música *de hoje*, rompeu as relações com o público. Acontecerá o mesmo com a eArte? A Arte Heroica Contra a Revolução Industrial, contra a burguesia, contra o mercado (embora vendendo para o mercado) voltará à cena *mesmo se despidos dos valores que a marcaram em seu tempo próprio*? Como no conto *Pierre Menard, autor de Quixote*, de Borges, um livro que hoje reproduza uma cópia do *Quixote* letra por letra, palavra

por palavra, vírgula por vírgula, será inteiramente diferente do *Quixote* de Cervantes porque a época é outra, o contexto é outro, o leitor é outro. Multidões vão hoje ao Museu d’Orsay para ver Monet, Manet, Van Gogh: mas o que veem é um fantasma, o que veem ali nada tem a ver com o que foi visto *por ali mesmo* cento e cinquenta anos atrás. Acontecerá o mesmo com a eArte, quer dizer, ficará invisível, cedendo lugar aos fantasmas da Arte Heroica e seus fantasmas?

A tecnologia, é uma moldura que demarca, que enquadra¹³ o ser humano, anotou Heidegger, observando que a humanidade tem de mostrar-se capaz de *navegar* (quão adequado se revela esse termo, hoje) pelas perigosas orientações desse enquadramento, desse *colocar dentro de uma moldura* próprio da tecnologia, porque é nessa perigosa orientação e nesse momento (*kairós*) que pode a humanidade salvar-se. Quando publicou *A questão referente à tecnologia*, em 1954, Heidegger tinha em mente os perigos da tecnologia da época que ameaçavam a humanidade com um dos vários *riscos existenciais* por ela enfrentados ao longo de sua história. A tecnologia informacional coloca a humanidade diante de um novo e intensificado *risco existencial* porque, para além das questões relativas ao futuro da arte, é o próprio futuro do ser humano que está em jogo¹⁴. A civilização do carbono criou uma civilização do silicone que ameaça varrer do mapa aquela mesma que lhe deu origem. Heidegger pareceu acreditar que a moldura da tecnologia é sempre ambígua e que é essa ambiguidade que paradoxalmente aponta para o *mistério da revelação*, isto é, para o mistério da *verdade* que pode ou poderia hipoteticamente ser alcançada se a humanidade dispuser-se a seguir o caminho aberto pela arte para a navegação por essa constelação de ambiguidades¹⁵ e se a humanidade dispuser-se a seguir o artista porque é o artista ou poeta, o autor da *poiesis*, quem revela o mundo como o mundo é no processo pelo qual o mundo desvenda-se a si mesmo. Essa passagem de Heidegger corre o risco de soar, hoje, constrangedoramente ingênua e própria de um *wishful thinking* não amparado pelos fatos. Heidegger não podia vislumbrar os horizontes ampliados da tecnologia da informação e o banimento que a nova tecnologia promete para a vontade humana. Nessa perspectiva, a moldura da tecnologia informacional deixa de ser *ambígua*, como queria o pensador, para tornar-se simplesmente *decisiva*. O que o ser humano quer da arte em nova chave de tecnologia, o que o ser humano ainda tem tempo de propor como nova arte? O relógio está correndo, esta moldura pode ser a última.

NOTAS

(1) *O capital*, vol. 1, cap. 15, nota 4.

(2) Tylor, E. (1871). *Primitive Culture: Research into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, Volume 1, John Murray, London, p. 1.

(3) É fica claro que a modernidade num campo pouco ou nada tem a ver com a modernidade em outro.

(4) Caso de Marx e sua idealização da antiguidade clássica.

(5) Assim como a política cultural pública hoje ignora amplamente as questões relativas à arte eletrônica.

(6) COELHO, T. 2016, *Com o cérebro na mão* (no século que gosta de si mesmo), Ed. Iluminuras, São Paulo.

(7) <http://www.ruairiglynn.co.uk/portfolio/fsymmetry/>.

(8) <http://jonmccormack.info/artworks/eden/>.

(9) Ambas, *Fearful Symmetry* e *Eden*, são conhecidas no circuito internacional da arte eletrônica (ou da arte computacional, da arte digital). Recentemente estiveram na mostra “Consciência Cibernética?” (título que é todo um programa de pesquisa e reflexão) organizada no Instituto Itaú Cultural

de São Paulo entre junho e agosto de 2017, sob a curadoria de Marcos Cuzziol.

(10) O texto dessa conferência foi apresentado no 30o Encontro da série anual da Walter Neurath Memorial e publicada pela Thames and Hudson, New York, 1998.

(11) *Kleine abstrakte ästhetik*, Edition rot, Stuttgart, 1969.

(12) O que coloca em cena, claro, o princípio da *unicidade* da obra original.

(13) Em português, uma obra de arte de pintura, com ou sem moldura, é chamada também de *quadro*, assim como *enquadrar* significa *colocar dentro de determinados limites, restringir o potencial de ação*.

(14) Stephen Hawking, em entrevista à BBC a 2 de dezembro de 2014: “O desenvolvimento da Inteligência Artificial total poderia significar o fim da espécie humana”.

(15) Num caminho que, para Heidegger, levaria a humanidade de volta aos mesmos tempos idílicos da Grécia clássica com sua arte, cultura e sociedade que perfaziam um corpo único integrado, os mesmos tempos chorados por K. Marx. Será função da eArte refazer esse vaso quebrado, bem longe das Grandes Vanguardas do século XX?



El marco decisivo. Arte y tecnología en el siglo XXI

Teixeira Coelho

129

El arte cambia con la tecnología. Cambios radicales en la tecnología conllevan cambios radicales en el arte. La tecnología cambia el modo en el que se forman y presentan las relaciones sociales; entre ellas, el arte como representación privilegiada desarrollada por el hombre y la sociedad.

Esa es la conclusión ineludible de una nota de K. Marx en el capítulo 15, “Maquinaria y gran industria”, de *El capital*¹. En esa nota, Marx observa que “la tecnología pone al descubierto el comportamiento activo del hombre con respecto a la naturaleza, el proceso de producción inmediato de su existencia y con esto, asimismo, sus relaciones sociales de vida y las representaciones intelectuales que surgen de ellas”. A partir de ese fragmento de K. Marx se puede concluir, en otras palabras, que los cambios en la tecnología modifican las relaciones sociales y las representaciones que surgen de ellas, entre las que se encuentran la cultura y el arte. En estos primeros años del siglo XXI está teniendo lugar uno de los cambios tecnológicos más profundos de la historia de la humanidad, *probablemente el más profundo*: estamos en el umbral de la creación de una inteligencia artificial capaz de superar la inteligencia humana y de convertir al hombre

en un elemento secundario o insignificante de lo que suceda en la Tierra. Los cambios en el arte, en principio, serán de igual magnitud.

Cabe esperar que esos cambios sean de magnitud aún mayor si se tiene en cuenta que hay otros factores que ya están dirigiendo el arte hacia esa nueva configuración, con independencia de los cambios tecnológicos que tienen lugar en paralelo. Un solo fenómeno no suele ser el único responsable de un cambio profundo, aunque pueda ser un factor determinante. La nueva configuración a la que me refiero es la negación del arte, el fin del arte como lo conocemos, la aparición de un nuevo estatuto para el arte.

El arte no siempre ha existido como se ha conocido después del siglo XVI y, especialmente, desde las últimas cuatro décadas del siglo XIX, momento en el que nació en la modernidad que conocemos y practicamos; hablamos del arte tal y como pasó a ser conocido a partir del período enmarcado por los años 1863 (Manet, *Déjeuner sur l'herbe* y *Olympia*) y 1872 (Monet, *Impression soleil levant*). El hecho de que a lo largo de la historia de la humanidad el arte no siempre haya existido como lo conocemos hoy implica que no hay nada que indique que vaya a seguir existiendo del mismo modo mucho después de esta segunda década del siglo XXI,

para dar un referente temporal más estricto. Los ciento cincuenta años cubiertos por ese intervalo constituyen de hecho la duración típica de una idea en el ámbito del pensamiento filosófico al que pertenece la estética nacida en el siglo XIX; muchas ni siquiera alcanzaron ese límite. Lo demuestran con elocuencia K. Marx y S. Freud, no todas sus aportaciones superaron incólumes ese período. Sin entrar de lleno en el ámbito de las innovaciones tecnológicas actuales, el paradigma del arte como lo conocemos hoy, ahora en jaque, comprende tres principios claros: autoría reconocida y celebrada; cuestionamiento de la propia idea de arte y de la sociedad; renovación constante de los principios formales y de los contenidos admitidos. Abordemos en primer lugar el segundo principio: el arte como cuestionamiento de la sociedad y del arte propiamente dicho, que aquí me interesa especialmente. A mediados del siglo XIX, el arte conquista lo que pasa a conocerse como *autonomía*, un resultado no muy alejado en el tiempo de las distinciones y separaciones fundamentales que proponía la Ilustración para la sociedad occidental moderna: separación entre Iglesia y Estado, Iglesia y ciencia, Iglesia y arte, moral y arte, moral y ciencia, Estado y arte, Estado y ciencia, y entre las distintas combinaciones de esos términos. El artista ya no necesita prestar sus servicios a la Iglesia y la aristocracia, ya no necesita pintar o esculpir lo que interesa a otros, puede desarrollar el arte que a él le guste, *su arte* tal y como desee concebirlo. La Ilustración ofreció al artista libertad en las ideas y prácticas del arte, al tiempo que un mercado más amplio y activo le ofreció una libertad económica que antes pocos habían conocido. La Iglesia, la aristocracia, el Estado, incluso la burguesía dejan de definir los temas. No más representaciones de santos, reyes y hazañas militares. Se acabó el *elogio* obligatorio, el defender causas o perspectivas que no fueran las suyas, las del artista. Para entender el concepto de modernidad también hay que tener en cuenta cómo el artista, el poeta, el crítico, el intelectual rechaza la *modernidad propiamente dicha*, las características de la *nueva vida*. Entre ellas, una ciudad agitada (que causa el *spleen* de Baudelaire), sucia y poco amistosa; una burguesía poco ilustrada; una manera de relacionarse con el mundo que aparece como el embrión que se desarrollará exponencialmente durante el siglo siguiente, hasta alcanzar la consagración actual del consumismo y la distorsión de los efectos de mundo y de discurso impulsada por las mal llamadas “redes sociales”. Es posible que el arte de esos primeros momentos de la Edad Moderna no se alzara directamente contra la sociedad, pero sí que le da la espalda con decisión. Entre los numerosos ejemplos se encuentran los nombres más relevantes de la época: Monet

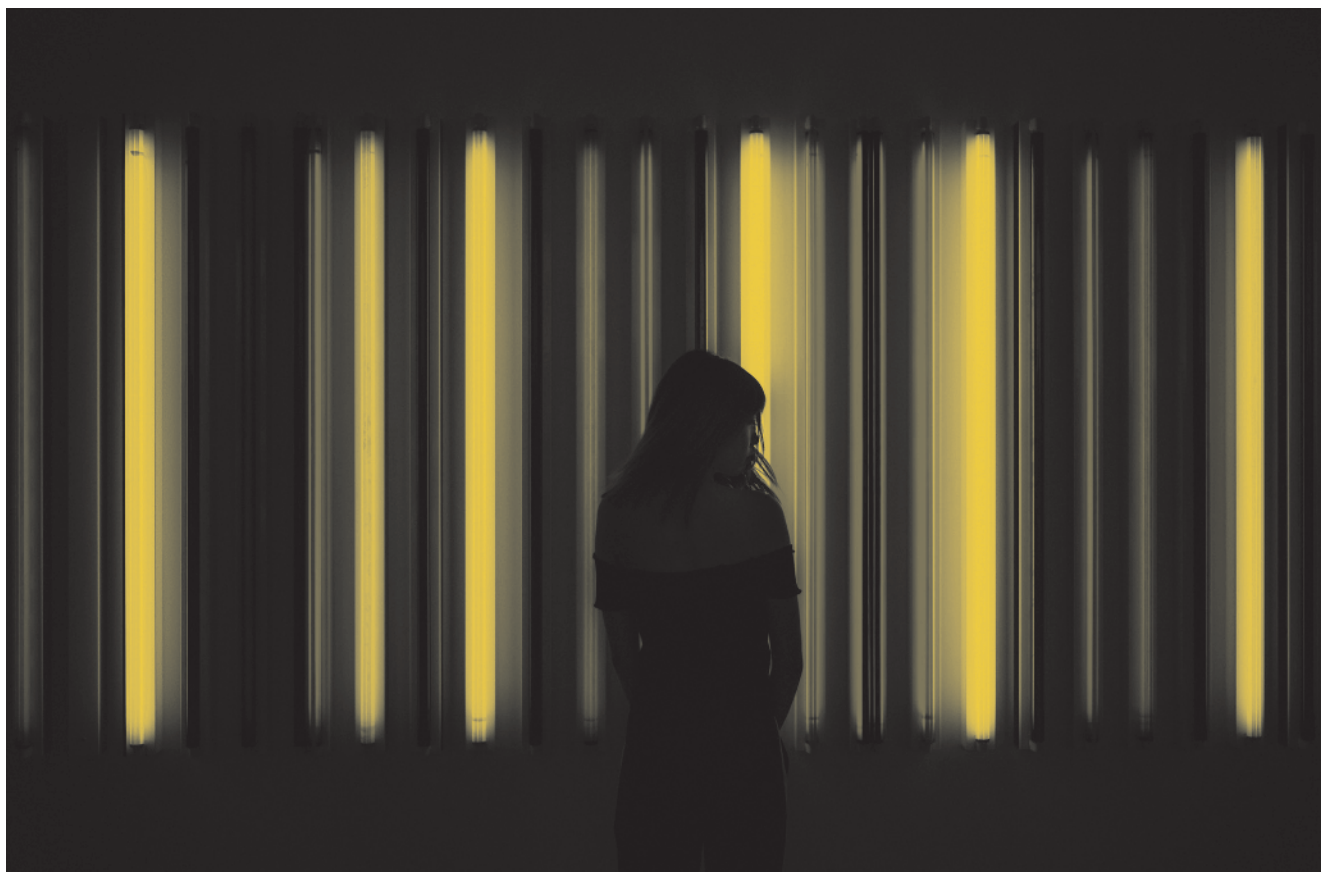
y Manet, así como Cézanne, Van Gogh o Gauguin, en una tendencia que se intensifica a medida que el siglo se acerca a su final simbólico y simbólicamente entra en el siguiente. Darle la espalda a la sociedad, aun sin atacar directamente sus representaciones y valores (algo que harán a partir de principios del siglo XX Picasso, Malevitch, los expresionistas alemanes y otros) todavía no significa el fin del arte ni su disolución (*Auflösung*), como sugería Hegel. El arte anterior podía estar disolviéndose; no obstante, el arte de esos últimos años del siglo XIX estaba en manos de un artista que consideraba cosa del pasado el ser prisionero de un contenido y un modo de representación predeterminado, que convertía su *idea del arte* y su *práctica del arte* en un instrumento que podía emplear con libertad, de acuerdo con una subjetividad de horizonte ampliado.

Arte y cultura

La noción de cultura que la política cultural aplicará a lo largo de todo el siglo XX y que sigue insistiendo en aplicar en estos primeros años del siglo XXI surge durante el mismo período en el que empieza la modernidad en el arte. La obra emblemática de esa noción de cultura, publicada en 1871, será *Primitive Culture*², de E. B. Tylor, cuya descripción de cultura no ha dejado de planear sobre el espíritu de gestores culturales e ideólogos de la cultura de todas las tendencias: “entendida en su sentido etnográfico más amplio, [cultura] es el complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, las leyes, las costumbres y cualquier otra práctica y hábito adquirido por el hombre en su calidad de miembro de la sociedad”. Esta descripción, si no definición de cultura (noción que Tylor equipara con la de civilización, algo lejos de inofensivo para la mentalidad alemana de la época) integra claramente el arte en el ámbito de la cultura como producto del hombre en su calidad de miembro de la sociedad. La cuestión es que, *justo en ese momento*, el artista empezaba a abandonar su condición de miembro de *aquella* sociedad y de “su” sociedad para desplazarse hacia otro territorio, un territorio autónomo desde el que no solo afirmaba su independencia de la sociedad, sino que le declaraba la guerra, llevando consigo la nueva noción de arte. El “*épater le bourgeois*” no es más que una señal exterior y superficial de una actitud mucho más profunda, cuyo objetivo era hacer tambalear los cimientos de las nociones de arte y sociedad. Al contrario de lo que sucede con la cultura, cuyo principio o razón de ser es aproximar el individuo a la sociedad hasta fundirlos en uno, de modo que amparar y confortar a la

sociedad es amparar y confortar al individuo y viceversa, la energía de la nueva noción de arte proviene de la separación de sociedad e individuo (y el artista es el individuo por excelencia, idealmente el único individuo posible). Mientras que la cultura acoge al individuo, el arte lo desestabiliza y lo rechaza. La noción de cultura como instrumento potente de integración (que es como funciona en la sociedad primitiva estudiada por Tylor) será de especial interés para el Estado modern³, que surge prácticamente en ese momento: Italia nace como reino unificado en ese mismo 1871, año en el que también se unifica Alemania. Al Estado que “quiere ser siempre Uno” le interesa una cultura que integre todos los vectores y todos los valores, entre ellos el arte. Para todos los ideólogos del Estado y la cultura, con frecuencia representados por la misma persona, es más que conveniente que también el arte se una a ese complejo, funcionando al unísono. Tyler no vio en el arte el objeto de estudio autónomo que

proponía la sensibilidad de la época, anclada en el artista, y por eso no vio que el arte ya era otro en el momento de publicarse su libro. Los ideólogos del Estado y la cultura tampoco tenían conocimiento ni interés en ese hecho, se orientaban hacia la *cultura que ya había sucedido en el pasado*⁴, un error cometido de forma cada vez más consciente y con consecuencias cada vez más trágicas tanto para el futuro inmediato como a largo plazo. A un Estado obsesionado, por motivos de supervivencia, con la delimitación de sus fronteras físicas e identitarias basándose en el juego maniqueo de Nosotros *vs* Ellos y que quiere ignorar a toda costa la elocuente advertencia de Claudio Magris de que las fronteras siempre exigen tributos de sangre, solo le podía interesar un *arte integrado*, algo que el arte ya no era y que dejaría de ser cada vez más. El arte había dejado de depender de instituciones ajenas. En ese momento estaban surgiendo otras instituciones que tenían potencial para someter al arte y al mismo tiempo, paradójicamente,



le concedían más margen de maniobra: la casa de subastas Christie's, fundada en 1766, que se convertiría en un pilar del comercio internacional de arte basado en Londres después de la Revolución Francesa de 1789, o su rival Sotheby's, existente desde 1744 y que asumió su forma empresarial actual a partir de 1804. Esas instituciones, en otras palabras, el *mercado*, fueron las que permitieron que el arte declarara su independencia conceptual y económica de la sociedad, una sociedad que había dejado de ser objeto de elogio para convertirse en objeto pero sí de confrontación y, en ocasiones, de repudio y desprecio.

A partir de ese momento empieza a cobrar fuerza la noción de arte que dominará todo el siglo XX: búsqueda de nuevas formas, nuevos medios y nuevos contenidos; contestación, liberación, innovación, invención original; ampliación del ámbito de presencia del ser libre e independiente, capaz de pensar por sí mismo (característica que no es ajena al movimiento de Lutero, siglos antes). En sentido amplio, ese intervalo ha durado los últimos ciento cincuenta años; en sentido estricto, empero, la edad dorada de esa tendencia tuvo una vida más bien corta: entre 1911 y 1921, Malevitch (con su *Cuadrado negro*) y Duchamp (*Rueda de bicicleta*, *Fuente*, *Why Not Sneeze Rrose Sélavy?*) propusieron lo que hoy se puede describir como el *horizonte insuperable del arte contemporáneo*, parafraseando la observación de J.-P. Sartre sobre el marxismo de su época. Ese horizonte cubre la casi totalidad del arte actual que vale la pena de mencionarse, el arte de vanguardia; son pocas las formas nuevas, como la performance, que se incorporan a este marco para modificarlo de algún modo — y eso, para profundizarlo en la misma dirección. Un marco ignorado ampliamente por la política cultural de anclaje estatal, que pretendía hablar *sobre* arte, *para* el arte y *por* el arte, pretendiendo que el arte seguía teniendo las mismas aspiraciones y funciones que la cultura⁵.

La disolución del arte contestatorio

Dejando de lado los intentos de someter el arte a la voluntad del Estado o del Partido manifestadas en la Rusia comunista, la Italia fascista, la Alemania nazi y la China comunista de Mao en 1949 (y de forma constante en muchos otros lugares), a partir de finales de los años 50 del siglo XX empezó a hacerse sentir una reacción sistémica cuyo objetivo era reincorporar el arte a la cultura, especialmente con la revolución cubana y, después, con los movimientos izquierdistas marcados por momentos como la llegada al poder de Hugo Chávez en Venezuela en 1999 y de Lula en Brasil a

partir de 2003. Distintas doctrinas buscaron encarrilar de nuevo el arte por la senda de la cultura. Muchas veces por ignorancia histórica, otras de forma intencionada, doctrinas como la de identidad nacional rediviva o, más recientemente, la defensa de una diversidad cultural que solo con esfuerzo se distingue de la noción de un complejo de identidades particulares y particularizadas, o la defensa de lo políticamente correcto buscaron llevar otra vez el arte a la senda de la cultura. Desde entonces hasta ahora, viene sonando alto y claro el toque de difuntos del arte tal y como lo ha conocido la humanidad desde la segunda mitad del siglo XIX.

Este nuevo ciclo de arte domesticado o de nuevo domesticable (y, por eso, un arte que derrapa sin control en la dirección de la cultura) proporciona ahora mismo, en el segundo semestre de 2017, numerosos ejemplos de su fuerza. Si en el pasado se intentó menospreciar la obra de Ezra Pound, Céline o Jorge Luis Borges recurriendo a la deriva más o menos acentuada de esos autores hacia la derecha (en contrapartida trágica a lo que se hizo con Eisenstein, que contó durante sus producciones con la presencia de comisarios designados como “inspectores residentes” para evitar posibles *desvíos formalistas* del cineasta en filmes como *Alexander Nevsky* y *El acorazado Potemkin* y para garantizar una imagen adecuada de Stalin), las recientes manifestaciones contra realizadores como Roman Polanski y Louis C. K. pretenden, lisa y llanamente, eliminar sus obras (igual que se ha eliminado *literalmente* al actor Kevin Spacey de sus escenas en la nueva película de Ridley Scott, *All the Money in the World*, que se estrenará en diciembre de este año 2017; un movimiento análogo a la eliminación en las fotografías de la alta cúpula soviética de los desafectos caídos en desgracia). La defensa de la exhibición de las películas de Polanski en la Cinemathèque de París hecha en noviembre de 2017 por la nueva ministra de cultura de Francia, una intelectual con una actuación destacada al frente de la prestigiosa editorial Actes Sud, y por el director de cine Costa-Gravas, presidente de dicha Cinemathèque y con un pasado impecable a la izquierda del espectro político, no surtieron mucho efecto. Aunque ninguno de esos dos creadores cinematográficos, Polanski y Louis C. K., sean autores de obras contestatarias que encajen en el paradigma de *arte contra la sociedad* (tal vez con la excepción de Polanski al inicio de su carrera, con películas como *El cuchillo en el agua*), la señal de alerta está ahí: las obras de arte que de algún modo, aunque sea por la identificación forzada entre creador y obra, aparezcan como opuestas a proyectos *culturales* como los de identidad, diversidad, género y similares tienen los días contados, al menos temporalmente. En el caso de

Brasil, la situación la ilustran varios ejemplos de intolerancia radical contra obras de arte consideradas “peligrosas” porque presentan preferencias sexuales “heterodoxas” o porque su contenido se puede interpretar como un insulto a alguna religión; obras exhibidas en museos que, por lo demás, nada tienen de revolucionarios. No obstante, es obvio que el problema está lejos de afectar solo a los países subdesarrollados.

Ahora todo es computable

El período de reconducción del arte a la senda de la cultura a partir de finales del siglo XX, por lo menos en ciertas regiones del mundo (pero, de nuevo, no solo en ellas), coincide con la nueva realidad cultural propuesta (y ya en fase de implantación) por los nuevos medios tecnológicos, representados por la panoplia de posibilidades de los recursos informáticos: realidad aumentada, realidad virtual, inteligencia artificial, algoritmos, robots y dentro de poco (como todo hace creer) androides y replicantes como los que habitan o asombran *Blade Runner 2049*. Varias ideas centrales se esconden tras la revolución cibernética. Una de ellas es la de programabilidad como principio general: todo lo que puede ser representado puede ser computable porque es programable. Otra idea es que tanto inteligencia como conciencia son cuestión de información; por lo tanto, información y conciencia son lo mismo, pueden ser representadas y, por lo tanto, computables y programables, con lo que desaparece del mapa (o se pretende borrar) la distinción entre cerebro y espíritu, propia solo del ser humano. La noción de inteligencia como resultado de la *interacción* con el mundo, ámbito histórico propio del artista moderno, cede terreno ante el concepto de inteligencia como *programación* y, por lo tanto, ante la noción de arte como programación; una programación capaz de programarse a sí misma con independencia del ser humano gracias a la automatización exponencial. Cada vez son más frecuentes los ejemplos de programas informáticos capaces de analizar, sin intervención humana, movimientos sísmicos inminentes y de enviar advertencias sobre los peligros que se avecinan; programas capaces de comprar y vender activos en bolsas de todo el mundo sin intervención, análisis o decisión humana; programas capaces de redactar por sí solos informes económicos o, incluso, críticas de arte y programas de gobierno. Que los ordenadores puedan escribir programas de gobierno no es sorprendente, dado lo pueriles y amorfos que son a lo largo de todo el espectro ideológico. En lo que respecta a las críticas de arte, terreno en el que un puñado de ideas preconcebidas basta para describir

una exposición, caben sin problema en un algoritmo, sobre todo en un momento en el que la crítica (de arte, de música, de literatura) pierde cada vez más espacio en las publicaciones más “elitistas”, recurriendo al término preferido de las izquierdas y derechas populistas. Un profesor del INSEAD francés cuenta cómo desarrolló un algoritmo que le permitió publicar, sin intervención humana, miles de libros a la venta en internet, indistinguibles de los que son fruto de la inteligencia humana, o lo que queda de ella: cierto es que gran parte de la literatura actual, sobre todo la de best sellers, es un ejemplo de algoritmos no matemáticos que combinan un mismo conjunto de elementos o actantes siempre en acción⁶. De modo similar pero mucho más impactante, se entrega a algoritmos, cuya composición es mantenida en secreto por las empresas que los desarrollan, la facultad de sentenciar a acusados de delitos en los EEUU, despojando al acusado de su tradicional derecho a ser juzgado por sus pares y, en última instancia, por un juez que, al ser también humano, también es su igual. Eso no causa conmoción, sorpresa o indignación ni siquiera en el Tribunal Supremo estadounidense, que considera ese recurso como algo normal en los tiempos que corren.

Un arte de algoritmos

En el campo específico de las artes visuales, antes conocidas como artes plásticas, la escena emergente es ya bien visible. Dos obras y dos artistas resumen con elocuencia las alternativas disponibles. El irlandés Ruairi Glynn obtuvo reconocimiento internacional con su obra u “obra” *Fearful Symmetry*⁷, simetría temible, en la que se ve, en el interior de una sala oscura, un objeto en forma de tetraedro y con luz en su interior que parece deslizarse de forma autónoma por el espacio situado sobre la cabeza de los espectadores, acompañándolos en sus desplazamientos: si el espectador se mueve en una dirección, el objeto luminoso lo acompaña; si corre, el objeto corre tras él; si ese espectador se detiene y otro se acerca, el objeto abandona al primero y sigue al segundo; si se hace un gesto en dirección del objeto, este retrocede; si los espectadores no se mueven, el objeto permanece inmóvil, inclinándose de un lado a otro frente al espectador, como suelen hacer los perros con la cabeza cuando les intriga algo que sucede ante ellos. El *modus operandi* de ese ingenio es extremadamente simple y no voy a describirlo aquí, es preferible destacar que la tendencia antropomórfica del ser humano identifica de inmediato una *voluntad* y un *alma* en el objeto cuyo funcionamiento no se comprende pero hechiza.

Otro artista bien conocido es el australiano Jon McCormack, con su obra u “obra” *Eden*⁸, un “ecosistema” electrónico interactivo donde un “mundo” visible en telas dispuestas verticalmente e interconectadas aparece poblado por pequeños círculos vacíos (o células) cuyo comportamiento se basa en los principios evolutivos de Darwin: las células devoran a otras células, se aparean y generan nuevas células, “adelgazan” en períodos de escasez y engordan en momentos de abundancia; la escasez y la abundancia las determinan el número de visitantes en la sala: cuantos menos visitantes, menos alimento disponible; cuantos más visitantes, más alimento para las células. Detalle: si no hay visitantes humanos en la sala o si los visitantes se alejan de la tela, las células emiten distintos sonidos que atraen a los espectadores, interesados en ver qué ocurre, y la reaproximación de los espectadores genera alimento para las células. Segundo detalle: la obra u “obra” se elaboró siguiendo algoritmos genéticos, cuyos efectos no habían ni podían haber sido previstos con anterioridad por el autor o “autor” de la obra, un autor humano que dio origen a todo pero no controla ese todo. Los ruidos emitidos por las células, su movimiento, el acercamiento entre ellas... todo son posibilidades escritas originalmente en el programa pero con desdoblamientos imprevisibles que el propio autor o “autor” desconoce y que le sorprenden a él mismo, retirando de escena, al menos parcialmente, la *intencionalidad* de la creación humana.

En esas dos obras⁹, y en otras del género, no existe el menor rastro de rechazo o crítica a la sociedad ni al arte tradicional no electrónico anterior o vigente. Al contrario, se constata incluso una *adhesión tranquila* a los parámetros y propuestas de la nueva sociedad tecnológica que se está instalando. La relación entre arte y sociedad a lo largo del Renacimiento y del Barroco parece haber sido semejante. La ópera barroca fue el matrimonio perfecto entre el arte del momento, la tecnología del momento y la sociedad del momento. Una ópera de Handel parecía sentirse tan a gusto en su época tecnológica como un montaje teatral renacentista representado en el teatro de Palladio en Vincenza, con su escenario en perspectiva, un juguete obvio, un *divertissement* en sí mismo, un *technological toy*, un *game* tan encantador como nos parece hoy el tetraedro iluminado de *Fearful Symmetry*. En el nuevo arte digital (o “arte” digital) no hay ningún rechazo ni aversión a la sociedad o a los tiempos contemporáneos de la sociedad ni tampoco se rechaza el arte anterior, simplemente se ignora: el nuevo arte o “arte” (nunca el termo *techné* fue tan apropiado) pertenece a otra dimensión, otro mundo, otro universo. Donde sí hay elementos de crítica a la

El arte de base
computacional hoy
en gestación se encuentra
en un territorio en realidad
abandonado, un territorio
ya arrasado por diferentes
ejércitos invasores.

sociedad construida con los nuevos recursos tecnológicos, en cierto modo análoga a la que marcó los últimos años del siglo XIX y los primeros del XX, es en el mundo del cine, donde películas como *Blade Runner 2049* no existirían sin los nuevos programas digitales, aunque tanto en ese caso como en otros la sofisticación y complejidad sea mucho menor que en el *Eden* de Jon McCormack. Eso no excluye la posibilidad de que el cine sea o se convierta en la nueva forma de expresión artística del siglo XXI, ahondando en una tendencia que ya lo caracterizó durante el siglo XX. No es solo porque el cine sea el nuevo arte de masas, igual que la ópera lo fue en su tiempo y las catedrales en una época anterior: existen razones internas, intrínsecas, formales, estéticas, para que así sea. Eric Hobsbawm llamó la atención, en su conferencia *Behind the Times: The Decline and Fall of the XXth Century Avant-Gardes*¹⁰, sobre el hecho de que todas las innovaciones, revoluciones y aspiraciones con las que el arte soñó en su momento de vanguardia, entre finales del siglo XIX y las primeras décadas del XX, fueron puestas en práctica, desarrolladas y radicalizadas precisamente por el cine. Además, también las resoluciones formales y tecnológicas del teatro barroco encontraron combustible y espacio de desarrollo en ese mismo cine.

En realidad, hay más de un aspecto por el que *Metrópolis*, de Fritz Lang, en su género, y las mejores películas de Godard, en otra vertiente, aparecen como horizontes soñados por el arte visual o plástico en su pintura y escultura (y también por la literatura), pero fuera de su alcance. Gracias a lo digital y, en términos más amplios, lo computacional (más aún con sus nuevas aplicaciones cuánticas, que a su vez barrerán del mapa aquello que tanto nos está costando entender como digital), la sociedad vuelve a reconciliarse con su arte y, tal vez todavía más significativo, el arte se reconcilia con su tiempo y su sociedad. No obstante, independientemente de cómo se analice la cuestión, lo cierto es que lo que ahora se empieza a entender como arte y a esperar del arte es muy diferente de lo que se entendió por arte (arte de vanguardia) durante los 150 años anteriores. Será necesario modificar la idea aún prevalente de arte, en realidad atacada por todos los flancos, entre ellos el de la política de las identidades, las diversidades y lo políticamente correcto.

La disolución del autor y de la intención

Las características del nuevo arte (o “arte”) no aparecen solo en la dimensión del *gesto creador y su orientación*. Las ideas modernas sobre el autor y la autoría de las obras de arte están presentes desde la obra de Vasari *Vidas de los más excelentes pintores, escultores y arquitectos*, surgida en 1550 en la Toscana, el Silicon Valley del arte en aquella época, y se fueron consolidando a lo largo de los siglos siguientes hasta desembocar en las ideas de Autor y Artista consagradas por la Edad Moderna. A mediados del siglo XX esa idea empezó a ser erosionada, destacando los primeros avances impactantes de Michel Foucault. En su conferencia de 1969 titulada “¿Qué es un autor?”, Foucault aislaba algunas características problemáticas de la autoría y del proceso de creación: 1) es imposible considerar la idea de autor como una descripción definida, aunque también es imposible tratarla como un nombre común; 2) el autor no es ni el propietario ni el responsable de sus textos, no es ni su productor ni su inventor; 3) la atribución de la autoría es el resultado de operaciones críticas complejas y raramente justificadas; 4) la posición del autor es en todo lábil e incierta en los más diversos tipos de textos y contextos. Si Foucault hubiera vivido para conocer la realidad actual de los algoritmos genéticos (como los activos en una obra como *Eden*) habría visto enteramente confirmados sus puntos de vista sobre el autor; los puntos de vista que el autor de *Historia de la locura* proponía en los años intranquilos y estimulantes de la segunda mitad de la década

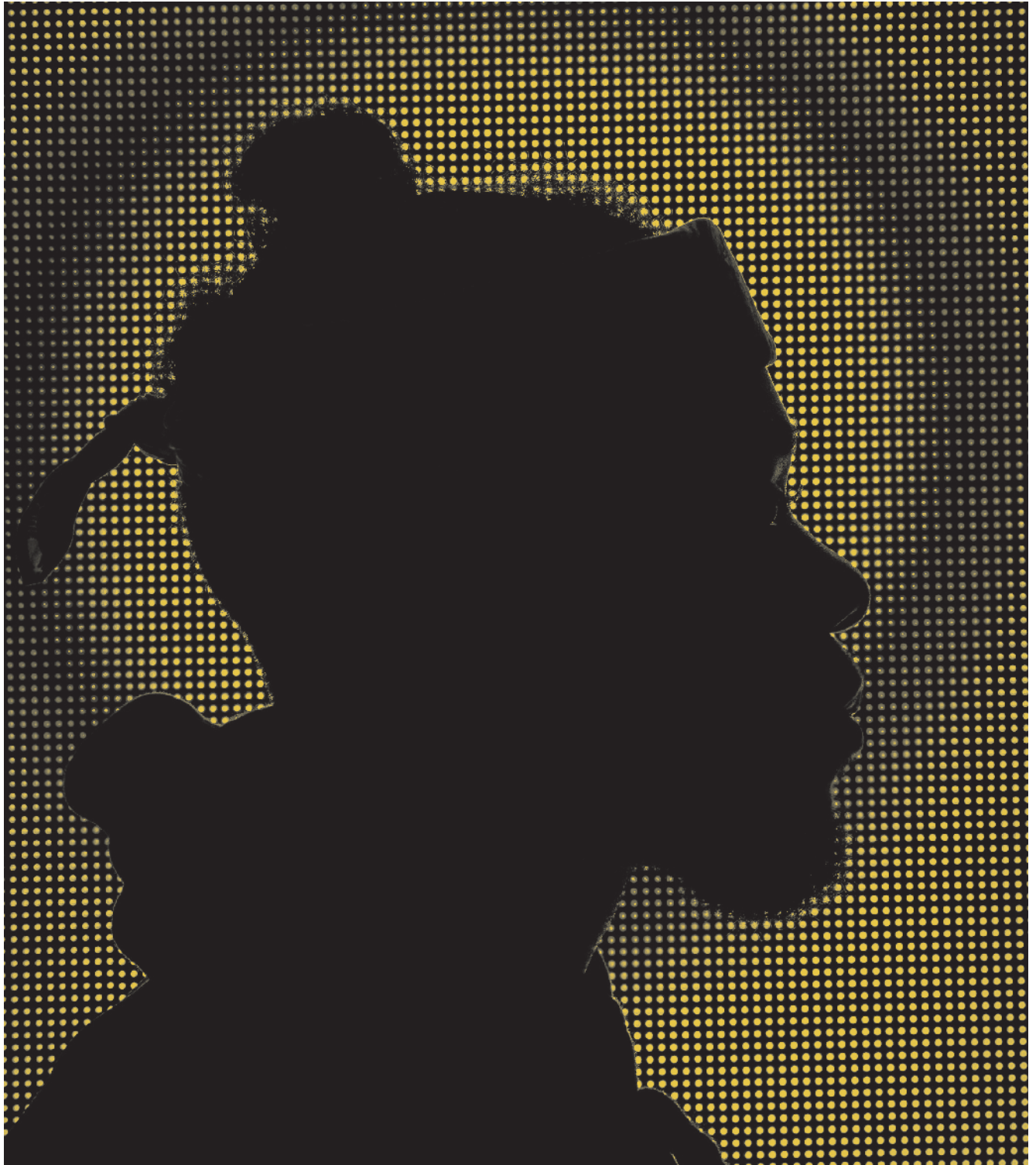
de los 60 entraban en escena como un auténtico drama para la *intelligentsia*. Ese drama podía plasmarse en dos preguntas fundamentales: ¿quién habla, detrás de una obra? Y ¿hasta qué punto es importante quién habla? Hablar es importante, quién lo hace no tanto. La falta de importancia absoluta del creador de la obra, de su “autor” ¿es acaso un vestigio en Foucault de la idea de Platón sobre la importancia de la obra, sobre todo cuando es “de arte”, y la no importancia de su creador, de su “autor”? Tal vez. El hecho permanece: en el arte o “arte” de los nuevos tiempos tecnológicos, sobre todo con algoritmos genéticos, el autor o “autor” no controla la totalidad del proceso que pone en marcha y no puede prever el resultado al que llegará dicho proceso. Técnicamente, el algoritmo genético pertenece al ámbito de la metaheurística inspirada por el proceso de selección natural que permite obtener soluciones optimizadas para la resolución de problemas mediante operadores bioinspirados (del tipo *mutación*, *hibridación* y *selección*) no descritos e inscritos en potencia en el programa inicial. Son pocas las características centrales visibles hoy en cualquier versión de *Eden*, elaborada siguiendo el principio de los algoritmos genéticos, previstas por su autor o “autor”; por ejemplo, los sonidos y ruidos extraños que convocan a los espectadores para que vuelvan a acercarse a la tela y así “alimenten” a las células o círculos que hibernan en invierno y necesitan volver a alimentarse para permanecer “vivas” durante la estación siguiente. ¿Quién es en realidad el autor de *Eden*, cuál es la participación efectiva del individuo humano Jon McCormack en el proceso que lleva a los visitantes de la sala de exposiciones a contemplar las formas mutantes de *Eden*? ¿Quién o qué habla por detrás de esa obra? Sin la figura de Jon McCormack y sin el programa inicial por él formulado no habría nada en esa sala, pero él no es ni de lejos la *causa suficiente* de la existencia de *Eden*. El proceso de *chance & choice*, azar y elección, nunca había quedado tan claro como ahora. A mediados de los 60, Max Bense condensó de forma singular los principios de estética informacional plasmados, por ejemplo, en su libro *Pequeña estética*¹¹, que tuvo amplias repercusiones en general y en Brasil en el grupo de poetas concretos reunidos en torno a Haroldo de Campos, Décio Pignatari y Augusto de Campos, un grupo para el que la idea central de *chance & choice* desempeñaba un papel decisivo en un momento en el que el ordenador aún era una máquina extraña anclada en un laboratorio, demasiado alejado del ordenador doméstico que empieza a hacer mayor acto de presencia veinte años después, a mediados de los 80. Hoy obras como *Eden* permiten ver con claridad el verdadero significado de *chance & choice*. La idea de autor está

sufriendo un proceso evidente de *Auflösung*, la disolución de la que hablaba Hegel en relación con el arte, muchas veces traducida equivocadamente por muerte: en tiempos de Hegel el arte no estaba muriendo pero sí disolviéndose, igual que hoy el arte conocido como tal y su autor experimentan un proceso de difuminación. Fenómenos como Creative Commons incentivan dicho proceso, en ese caso por motivos más ideológicos que específicamente técnicos y tecnológicos, aunque estos puedan influir en aquellos como representación de las relaciones sociales.

EArte

A principios del siglo XX, las poderosas vanguardias artísticas empezaban a disolverse *justo después* de su momento culminante; y a principios del siglo XXI, la noción misma de arte tal y como lo hemos conocido durante 150 años se ve afectada por un proceso análogo de dilución o por un segundo proceso de dilución, para darle la razón a Hegel. Cambia el *contenido* y la *actitud en relación a la sociedad y al arte* igual que cambia la *forma* (ahora es necesario hablar de *formato*), el soporte, los medios de producción. Si para el siglo XX arte era *aquello*, lo que ahora empieza a presentarse como arte, y no es *aquello*, debería adoptar otra denominación si se quiere respetar el rigor de la terminología científica. En su defecto, se habla, por ejemplo, de “arte”, entre comillas. (*Techné* sigue siendo una denominación apropiada.) Permanecen sin duda activos todos los procesos del arte previo, como una especie de fantasma o espíritu casi incorpóreo que se comporta o pretende comportarse como si aún existiera, algo natural en la dinámica cultural. Sigue habiendo galerías y bienales y revistas de arte (que caen cada vez más en desgracia, no solo por formar parte del espectro de la prensa en general) y subastas; si una obra de valor estético discutible como el *Salvator Mundis*, supuestamente de Leonardo da Vinci, pudo venderse este mes de noviembre de 2017 por unos alucinantes 450.312.500 USD (de los cuales poco más de 50 millones de dólares son la comisión de la casa de subastas Christie’s), queda clara la señal de un esfuerzo desesperado por creer que algunas cosas aún tienen valor *más allá de la simple rareza del objeto*. Sin embargo, el impulso creativo en la línea de aquello que un día fue arte se agota: la aplastante mayoría de la producción artística contemporánea se enmarca en el paradigma propuesto por Duchamp y otros incluso anteriores. El arte de base computacional hoy en gestación se encuentra en un territorio en realidad abandonado, un territorio ya arrasado por diferentes ejércitos invasores. Las

críticas a un arte y a artistas que han abandonado el espíritu inconformista propuesto desde finales del siglo XIX para entregarse al mercado pasan a ser irrelevantes, porque el problema no reside ahí. El nuevo arte electrónico o el nuevo “arte” electrónico, el eArte, no está en el mercado, no vive en el mercado, no depende del mercado; sus proponentes, para no decir sus autores, suelen vivir de otra cosa (becas de investigación, docencia en universidades, creación tecnológica en laboratorios de innovación, patentes). Es cierto que de vez en cuando algo nuevo, perteneciente a ese tipo de *nuevo*, se vende en el mercado: artistas como la brasileña Regina Silveira entregan a sus (pocos) compradores capaces de aceptar esa propuesta DVDs que contienen el archivo de la “obra” propuesta, sin que haya una obra física que cambie de manos. La “obra” así vendida y posteriormente instalada por el propio comprador no tiene carácter de una *cosa* definitiva, no es más que una copia de una matriz susceptible de ser replicada un sinnúmero de veces¹² si, por ejemplo, se borra de la pared (se destruye) para sustituirla por otra y luego se vuelve a producir y colocar en la misma pared. No obstante, aún es muy poco habitual que un coleccionista privado tenga montada en su casa una versión de *Eden* o de *Fearful Symmetry*; para un museo es algo posible y natural, para un coleccionista no. ¿Seguirá habiendo coleccionistas? En esa misma línea, es posible suponer o prever la venta, en tiendas virtuales, de algoritmos genéticos parcialmente desarrollados, que el comprador descargará en su ordenador para luego comprobar en qué se acaban convirtiendo. Un algoritmo genético, por definición, elimina la intención y la voluntad humanas, desplazadas por el predominio de las ecuaciones matemáticas. Un único algoritmo genético bien programado como punto de partida podría generar, incluso, una multitud imprevisible, tal vez infinita, de obras “de arte”, hasta el punto de que un único algoritmo genético podría ser capaz de satisfacer la demanda de arte o “arte” *de toda la humanidad* (suponiendo que siga existiendo) *durante todo el tiempo previsible*, así como prever, por computación y cálculo de probabilidades, cuál podría ser el próximo paso estético (la próxima “innovación artística”) y darlo de forma inmediata. Si no existiera la humanidad, ese potente algoritmo podría satisfacer la demanda de los robots, androides o replicantes que la sustituyan, suponiendo que sigan necesitando o deseando arte o “arte” después de haber descartado a la humanidad con la misma falta de ceremonia con la que la humanidad descarta a las hormigas. En ese momento, y aun existiendo la humanidad, la idea de autor desaparecerá por completo, ya que todos los poseedores de una copia de



ese algoritmo serán los autores de sus “obras” respectivas, dejando de tener sentido hablar de un *autor*. Es posible asimismo que surja o se imagine un Ur-Artista, un Super-Artista, una Fuente Primera, una Divinidad responsable de todo el conjunto de “arte” y “artistas” repartidos y aislados en sus celdas o células individuales, como describió E.M.Forster en su magistral *The Machine Stops*, con sus obras “de arte” personales que cada uno enseñará a los demás por internet, en un proceso no muy distinto del intercambio actual de fotografías por Facebook o Instagram, un proceso que ya no será análogo en absoluto al conocido durante el siglo XX y que únicamente adoptará la forma de una fantasmagoría.

Kairòs

Los interrogantes siguen surgiendo: el arte que surgió después de la primera Edad Moderna, constituida por el período entre Renacimiento y Neoclásico, y que empezó a existir en la segunda mitad del siglo XIX, ¿fue peor que el arte que lo precedió, precisamente el arte renacentista, barroco, neoclásico? Los contemporáneos (el público, los coleccionistas de arte, los artistas y críticos “académicos”) de Manet, Monet, Van Gogh, Cézanne y Picasso (que pasó nueve años sin exponer públicamente su *Las señoritas de Avignon*, de 1907, por temor a la reacción que pudiera provocar) *consideraron rotundamente que sí*, que el nuevo arte era peor; infinitamente peor que el anterior; tenían la certeza de que el nuevo arte se había vuelto vulgar, inconsecuente, insultante. Monet fue considerado un horror, un pésimo emborronador de lienzos, un anti-artista; actualmente es uno de los pintores más admirados por su arte, hoy considerado pacífico y tranquilo y soberano y de una belleza devastadora. El nuevo “arte” de los nuevos medios tecnológicos, de una nueva tecnología que pone al descubierto el comportamiento del ser humano (que necesitará un nuevo concepto para definirlo ante el robot, el androide y el replicante que se aproximan) con respecto a la naturaleza (que también necesitará un nuevo concepto), que revela el nuevo proceso de producción inmediato de su existencia (o no) y con esto, asimismo, el nuevo modo de formación de relaciones sociales entre seres humanos y las representaciones intelectuales que surgen de ellas, no será necesariamente peor que el arte del Tiempo Histórico de las Vanguardias entre el siglo XIX y principios del XX. Tampoco será mejor, será *otra cosa*, será arte o “arte”. Tal vez suceda con las artes visuales lo que sucedió con la música hoy llamada erudita: hasta el siglo XIX, la humanidad siempre escuchó *música contemporánea*, la música de su tiempo, la que

se hacía *en el momento* y que era la única susceptible de ser escuchada *en el momento*, al no existir medios que permitieran almacenar y reproducir la *música del pasado*, al contrario de lo que fue posible después de la invención del gramófono, la gramola, el reproductor de DVD y MP3, etc. La música del pasado era simplemente desconocida porque no había registros suficientes y los que había no se podían interpretar adecuadamente. Cuando la música romántica pasó a dominar las salas de conciertos en el siglo XIX, incluso los músicos con experiencia no sabían cómo tocar la música barroca: los diapasones eran otros, los instrumentos eran distintos, no se entendían las escasas partituras del pasado; dominaba la música de la época. Después surgió la *música contemporánea* (tal y como se habla de *arte contemporáneo*): la música concreta, la música dodecafónica. Sin embargo, en ese momento la música que dominaba la escena musical era la del pasado, la música romántica junto, a mediados del siglo XX, a la música barroca e incluso la medieval, hasta el punto de que hoy la “música contemporánea” de Webern, Schoenberg y Berg, toda la Escuela de Viena, prácticamente ha desaparecido de las grandes salas públicas de conciertos; ahora se escucha la música anterior, la música del pasado. La música contemporánea de vanguardia, la música de *hoy*, ha roto sus relaciones con el público. ¿Sucederá lo mismo con el eArte? El Arte Heroico Contra la Revolución Industrial, contra la burguesía, contra el mercado (aunque le venda al mercado), ¿volverá a escena *aunque se despidan de los valores que lo marcaron en su propio tiempo*? Como en el cuento *Pierre Menard, autor del Quijote*, de Borges, un libro que hoy reproduzca una copia del *Quijote* letra por letra, palabra por palabra, coma por coma, será totalmente distinto del *Quijote* de Cervantes porque la época es otra, el contexto es otro, el lector es otro. Hoy las multitudes acuden en masa al Museo de Orsay para ver a Manet, Manet, Van Gogh, pero lo que ven es un fantasma, no tiene nada que ver con lo que se vio *allí mismo* en París hace ciento cincuenta años. ¿Sucederá lo mismo con el eArte, es decir, se tornará invisible, cediendo posiciones ante los fantasmas del Arte Heroico?

La tecnología es un marco que delimita, que encuadra¹³ al ser humano, anotó Heidegger, observando que la humanidad tiene que mostrarse capaz de *navegar* (qué adecuado se revela hoy ese término) por las peligrosas orientaciones de ese encuadramiento, ese *colocar dentro de un marco* propio de la tecnología, porque solo en esa peligrosa orientación y en ese momento (*kairòs*) puede salvarse la humanidad. Cuando publicó *La pregunta por la técnica* en 1954, Heidegger tenía en mente los peligros que en esa época amenazaban a la huma-

nidad como uno de los varios *riesgos existenciales* a los que se había enfrentado a lo largo de su historia. Las tecnologías de la información sitúan a la humanidad ante un nuevo e intensificado *riesgo existencial* porque, más allá de las cuestiones relativas al futuro del arte, es el propio futuro del ser humano el que está en juego¹⁴. La civilización del carbono creó una civilización de silicona que amenaza con barrer del mapa a la propia civilización que le dio origen. Heidegger pareció creer que el marco de la tecnología es siempre ambiguo y que es esa ambigüedad la que paradójicamente apunta al *misterio de la revelación*, es decir, al misterio de la *verdad* que puede o podría hipotéticamente alcanzarse si la humanidad se propusiera seguir el camino abierto por el arte para navegar por esa constelación de ambigüedades¹⁵ y si la humanidad se propusiera seguir al artista porque es el artista o poeta, el autor de la *poiesis*, el que revela el mundo tal y como es en el proceso con el que el mundo se desvela a sí mismo. Hoy, ese fragmento de Heidegger corre el riesgo de sonar vergonzosamente ingenuo y propio de un *wishful thinking* carente de respaldo factual. Heidegger no podía vislumbrar los horizontes ampliados de las tecnologías de la información y el destierro de la voluntad humana que prometen las nuevas tecnologías. Desde ese prisma, el marco de las tecnologías computacionales deja de ser *ambiguo*, como planteaba el pensador, y se convierte en simplemente *decisivo*. ¿Qué quiere el ser humano del nuevo arte en clave tecnológica? ¿Qué puede el hombre proponer aún como nuevo arte? El tiempo se acaba, este marco podría ser el último.

NOTAS

(1) *El Capital*, libro primero, cap. 15, nota 4

(2) TYLOR, E. (1871). *Primitive Culture: Research into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art, and Custom*, John Murray. London, Volume 1, p. 1.

(3) Queda claro que modernidad en un ámbito poco o nada tiene que ver con modernidad en otro.

(4) Como sucede con Marx y su idealización de la antigüedad clásica.

(5) Igual que la política cultural pública actual ignora ampliamente todo lo relacionado con el arte electrónico.

(6) T. COELHO, *Com o cérebro na mão (no século que gosta de si mesmo)*, Ed. Iluminuras, São Paulo, 2016.

(7) <http://www.ruairiglynn.co.uk/portfolio/fsymmetry/>

(8) <http://jonmccormack.info/artworks/eden/>

(9) Ambas, *Fearful Symmetry* y *Eden*, son conocidas en el circuito internacional del arte electrónico (o del arte informático, del arte digital). Recientemente han estado en la exposición “¿Conciencia cibernética?” (Título que supone todo un programa de investigación y reflexión) organizada en el Instituto Itaú Cultural de São Paulo entre junio y agosto de 2017, comisariada por Marcos Cuzziol.

(10) El texto de esa conferencia se presentó en el 30º encuentro de la serie anual del Walter Neurath Memorial y fue publicado por Thames and Hudson, New York, 1998.

(11) *Kleine abstrakte ästhetik*, Edition Rot, Stuttgart 1969.

(12) Lo que sin duda pone en evidencia el principio de *unicidad* de la obra original.

(13) En portugués [*y también en español, N. de la T.*], una obra de arte pictórico, con o sin marco, se llama también cuadro, así como encuadrar significa colocar dentro de determinados límites, restringir el potencial de acción.

(14) Stephen Hawking, en una entrevista a la BBC el 2 de diciembre de 2014: “El desarrollo de la Inteligencia Artificial total podría suponer el final de la especie humana”.

(15) En un camino que, para Heidegger, devolvería a la humanidad a los mismos tiempos idílicos de la Grecia clásica con su arte, cultura y sociedad que constituían un cuerpo único integrado, los mismos tiempos llorados por K. Marx. ¿Será función del eArte recomponer ese jarrón roto, bien alejado de las Grandes Vanguardias del siglo XX?